

154/5/PM-KCBB/PK 03.08/10/Januari/2024

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI “GANGGUAN MENTAL PTSD”
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun oleh:

Agnia Rini Sadewi

1902015

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Agnia Rini Sadewi

1902015

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI “GANGGUAN MENTAL PTSD” BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA REMAJA

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Agus Juhana, S.Pd., M.T.

NIP.920230219940805101

Pembimbing II,




Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya;

Nama : Agnia Rini Sadewi

NIM : 1902015

Jurusan : Pendidikan Multimedia

Fakultas : Kampus Daerah Cibiru

Judul : Perancangan Media Informasi “Gangguan Mental PTSD”
Berbasis *Motion Graphic* Pada Remaja

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Perancangan Media Informasi “Gangguan Mental PTSD” Berbasis *Motion Graphic* Pada Remaja Bandung " beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri. Saya meyakini bahwa tidak ada karya atau pendapat yang saya salin atau terbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan yang diikuti dengan tata penulisan karya ilmiah, dan semua kutipan yang ada dalam skripsi ini telah saya sertakan sumbernya.

Bandung, 18 Juli 2024

Peneliti

Agnia Rini Sadewi

NIM 1902015

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi Rahmat dan Hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Perancangan Media Informasi “Gangguan Mental PTSD” Berbasis *Motion Graphic* Pada Remaja” dengan baik. Adapun tujuan dari kepenulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu persyaratan ujian sidang skripsi pada program studi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa kepenulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan yang dapat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat baik bagi pembaca maupun pihak lain.

Bandung, 18 Juli 2024

Peneliti

Agnia Rini Sadewi

NIM 1902015

UCAPAN TERIMAKASIH

Skripsi ini ditulis dengan bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S. Pd., M. Si., M. Ikom., MCE. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru;
2. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku Ketua Prodi Pendidikan Multimedia, yang telah memberikan dukungan berupa saran yang sangat membantu penulis;
3. Ibu Maya Purnamasari, S.Pd., M.Ds. selaku wali yang telah memberikan ilmu nya, dan memberikan semangat dari awal perkuliahan hingga saat ini;
4. Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing, memberikan ilmunya, dan mengarahkan penulis dalam proses pengerjaan skripsi dari awal hingga akhir;
5. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing, memberikan ilmunya, dan mengarahkan penulis dalam proses pengerjaan skripsi dari awal hingga akhir;
6. Kedua orangtua tercinta, Bapak Sularno dan Ibu Ani Noviani yang selalu menemani dan memberikan semangat tanpa henti. Tidak lupa doa, kasih sayang, waktu, dan perhatiannya sehingga peneliti bisa selalu kuat dalam menjalani semua nya;
7. Ibu Evi Nur Faizah, S.Pd selaku guru Bimbingan Konseling SMP Muhammadiyah 8 Surakarta yang telah berkenan menjadi validator ahli materi yang telah dirancang oleh peneliti;
8. Bapak Syahid Uki El Jandawi selaku Mentor Motion Graphic Designer di Hello Motion Academy yang telah berkenan menjadi validator ahli media yang telah dirancang oleh peneliti;

9. Kakak tercinta, Fatimah Azzahra yang telah membantu peneliti baik dalam bentuk materi maupun dukungan dari awal perkuliahan hingga akhir;
10. Seluruh dosen dan Staff Pendidikan Multimedia yang telah membantu selama proses perkuliahan maupun proses administrasi;
11. Seluruh responden yang telah bersedia membantu peneliti;
12. Seluruh teman teman peneliti baik teman seperjuangan di perkuliahan ataupun teman di PPM tercinta yang telah membantu dan menyemangati peneliti dalam proses mengerjakan skripsi ini;
13. Seluruh teman teman UPI Cibiru yang telah kebersamai peneliti selama menjadi mahasiswa UPI di Kampus Cibiru, dan seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti berharap bahwa skripsi ini akan memberikan manfaat bagi semua pihak dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Peneliti juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan. Peneliti mengharapkan adanya saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna perbaikan pada penelitian di masa mendatang.

Bandung, 18 Juli 2024

Peneliti

Agnia Rini Sadewi

NIM 1902015

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI GANGGUAN MENTAL PTSD BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA REMAJA BANDUNG

Agnia Rini Sadewi

1902015

ABSTRAK

Maraknya kasus bunuh diri karena gangguan mental setiap tahunnya. Gangguan mental bisa menyerang siapa saja. Usia remaja merupakan usia yang rentan terkena gangguan kesehatan mental. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya kesehatan mental menjadi salah satu penyebabnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap gangguan mental adalah dengan menginformasi masyarakat. Penyampaian informasi menggunakan video *motion graphic* merupakan salah satu media yang dinilai paling efektif. Sosialisasi kesehatan mental menggunakan media video *motion graphic* sudah banyak dilakukan. Namun, masih ada gangguan mental yang jarang dibahas yaitu, gangguan mental PTSD (Post-Traumatic Stress Disorder). Padahal, saat ini kasus PTSD meningkat saat *Covid -19* dimana hasil *survey* menunjukkan bahwa 77% responden dalam sebuah penelitian merasakan gejala trauma psikologis. Maka dari itu, diperlukan media informasi terkait gangguan mental PTSD yang menarik berupa video *motion graphic* untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perancangan media informasi mengenai gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic* yang target audiens nya adalah kalangan remaja di Bandung, serta mengetahui respon dari audiens terhadap media yang telah dibuat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Hasil pengujian media mendapatkan nilai rata rata 80,9% pada pengujian *alpha* dan nilai rata rata 88% pada pengujian *beta*. Sehingga disimpulkan bahwa media yang dibuat dikategorikan “Sangat Layak” untuk dijadikan media informasi gangguan mental PTSD untuk remaja.

Kata Kunci : Media Informasi, *Motion graphic*, PTSD, Remaja

**DESIGN OF EDUCATIONAL MEDIA FOR MENTAL DISORDERS PTSD BASED
ON MOTION GRAPHICS IN TEENAGERS OF THE CITY OF BANDUNG**

Agnia Rini Sadewi

1902015

ABSTRACT

Suicide cases due to mental disorders continue to increase every year. Mental disorders can attack anyone. Adolescence is an age that is vulnerable to experiencing mental health disorders. Lack of public awareness of the importance of mental health is one of the causes. One way that can be done to increase public awareness of mental disorders is by providing information to the public. Conveying information using video motion graphics is one of the media that is considered the most effective. Mental health outreach using motion graphic video media has been widely carried out. However, there is still a mental disorder that is rarely talked about, namely the mental disorder PTSD (Post-Traumatic Stress Disorder). Currently, cases of PTSD are increasing during Covid-19, where survey results show that 77% of respondents in a study felt symptoms of psychological trauma. Therefore, interesting information media related to PTSD mental disorders is needed in the form of motion graphic videos to increase public awareness. This research aims to find out how to design information media about PTSD mental disorders based on video motion graphics whose target audience is teenagers in the city of Bandung, as well as knowing the audience's response to the media created. The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method. The media testing results obtained an average score of 80.9% in alpha testing and an average score of 88% in beta testing. So it was concluded that the media created was in the "Very Appropriate" category to be used as information media for PTSD mental disorders in adolescents.

Keywords: Educational Media, Motion graphics, PTSD, Teenagers

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Struktur Organisasi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Perancangan	9
2.2 Media Informasi	9
2.2.1 Definisi Media Informasi	9
2.2.2 Fungsi Media Informasi	10
2.2.3 Manfaat Media Informasi.....	12
2.2.4 Jenis Jenis Media Informasi	12
2.3 Video	13
2.3.1 Video Cerita	13
2.3.2 Video Berita	13

2.3.3	Video Dokumenter	14
2.3.4	Video Presentasi.....	14
2.3.5	Video Live <i>Streaming</i>	14
2.4	Animasi	14
2.4.1	Animasi Tradisional (<i>Cell Animation</i>).....	15
2.4.2	Animasi 2D	15
2.4.3	Animasi 3D	15
2.4.4	Stop Motion.....	16
2.4.5	Motion graphic	16
2.5	Desain.....	19
2.5.1	Prinsip Desain	20
2.6	Gangguan Mental	26
2.6.1	Faktor Biologis.....	26
2.6.2	Faktor Psikologis.....	26
2.7	PTSD (Post Traumatic <i>Stress</i> Disorder)	27
2.7.1	Faktor Pemicu	27
2.7.2	Gejala	28
2.7.3	Dampak	28
2.7.4	Jenis.....	29
2.7.5	Diagnosis.....	32
2.7.6	Pengobatan	32
2.7.7	Pencegahan.....	33
2.8.	Remaja.....	33
2.8	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	34
BAB III METODE PENELITIAN		38
2.9	Metode dan Desain Penelitian.....	38
2.10	Prosedur Penelitian.....	39
2.10.1	<i>Concept</i> (Konsep)	39
2.10.2	<i>Design</i> (Desain)	39
2.10.3	<i>Material collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	40

2.10.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	40
2.10.5	<i>Testing</i> (pengujian)	40
2.10.6	<i>Distribution</i> (distribusi)	41
2.11	Populasi dan Sampel	41
2.12	Tempat Penelitian	42
2.13	Teknik Pengumpulan Data	42
2.14	Instrumen Penelitian	43
2.15	Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Konsep (<i>Concept</i>)	52
4.1.1	Tujuan dan Manfaat Media	52
4.1.2	Target Audiens	52
4.1.3	Konsep Materi	53
4.1.4	Konsep Warna	53
4.1.5	Konsep Tipografi (<i>Font</i>)	57
4.2	<i>Design</i> (Perancangan Produk)	58
4.2.1	<i>Storyline</i> / Alur Cerita	58
4.2.2	Storyboard	63
4.2.3	Pembuatan <i>character</i> , <i>asset</i> dan <i>background</i>	68
4.3	<i>Material collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	73
4.3.1	<i>Asset</i> Gambar	73
4.3.2	Audio	75
4.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	77
4.4.1	Proses Animating (Menganimasikan objek / gambar)	77
4.4.2	Proses Editing Video	86
4.4.3	Hasil Video	89
4.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	94
4.5.1	Pengujian <i>Alpha</i>	94
4.5.2	Pengujian <i>Beta</i>	97
4.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian)	98

4.7 Pembahasan.....	99
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	102
5.1 Simpulan	102
5.2 Implikasi.....	103
5.3 Rekomendasi	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Metode MDLC	38
Gambar 4. 1 <i>Psychologie Heute</i> by Julia Hosse.....	54
Gambar 4. 2 <i>Color Pallete</i>	55
Gambar 4. 3 <i>Font Cunia</i>	57
Gambar 4. 4 <i>Font Anodina</i>	58
Gambar 4. 5 <i>Font Nunito</i>	58
Gambar 4. 6 Hasil <i>Character</i>	74
Gambar 4. 7 Hasil <i>Asset</i> pendukung	74
Gambar 4. 8 Hasil <i>Background</i>	75
Gambar 4. 9 <i>File Voice over</i>	76
Gambar 4. 10 Distribusi media pada <i>website youtube</i>	98
Gambar 4. 11 Respon Distribusi Media.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3. 1 Intrumen Penelitian	43
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Materi	44
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Media	46
Tabel 3. 4 Instrumen Respon Audiens	48
Tabel 3. 5 Tabel Kelayakan Media	51
Tabel 4. 1 <i>Storyline</i>	59
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	63
Tabel 4. 3 Pembuatan <i>Design Character, Asset dan Background</i>	69
Tabel 4. 4 <i>Audio</i> pendukung	76
Tabel 4. 5 Proses menganimasikan	78
Tabel 4. 6 Proses <i>Editing</i> Video.....	86
Tabel 4. 7 Hasil Video	89
Tabel 4. 8 Penilaian Validasi Ahli Materi	95
Tabel 4. 9 Penilaian Validasi Ahli Media	96
Tabel 4. 10 Penilaian Respon Audiens	97